建築士心得



はじめに

誰もが夢見る、自分だけの理想の我が家
モダンで大きな洋館、古風で簡素な日本家屋、
白い壁、赤い屋根、レンガの塀、緑の芝生
広いリビング、明るいキッチン
高い天井、ゆったりした寝室
マイホームへの思いは限りなく広がります。
いつの日か、建ててみたいマイホーム…
そんなアナタの理想の家を
「マイホームドリーム」で形にしてください。

建築士心得

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 10ブロック
SLPS 00931

Contents

1. 操作説明

●待合室画面・面談画面



○ボタン: 決定
×ボタン: キャンセル
△ボタン: メモを見る

方向キー:
キャラクターの選択、コマンドの選択、カーソルの移動

●設計画面・家具設置画面

L1ボタン:
階層の切り替え
L2ボタン:
設計図の拡大と縮小

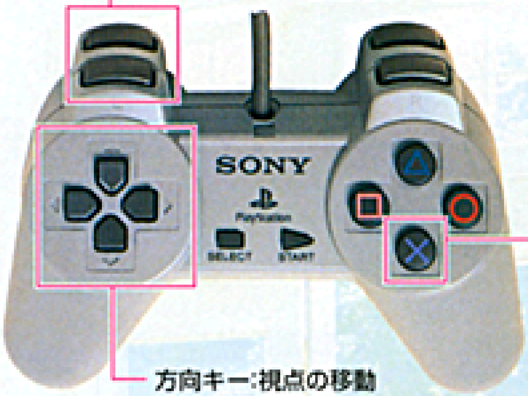


R1ボタン:
設備・建具・外構・家具の向き変え

○ボタン:
決定、メニューの出現
×ボタン:
キャンセル、一つ前に戻る、メニューの消去
△ボタン:
ステイタスウィンドウの消去と出現

方向キー:
コマンドの選択、部屋の大きさの変化、
設計図の移動(設計図拡大時)
設備・建具・外構・家具の姿図の回転

●外観画面



○ボタン+方向キー（上）:
L1ボタンと同じ
○ボタン+方向キー（下）:
L2ボタンと同じ

●内観画面



2. ゲームの始めかた

ここでは、ゲームが始まるまでの説明を行います。

ゲームを始める前に

ゲームを始める前に、プレイステーション本体のコントローラ端子1にコントローラを接続してください。
本体にゲームディスクをセットして電源ボタンを押し、電源を入れるとゲームがスタートします。



ゲームの始めかた

ゲームがスタートするとタイトル画面が表示されます。
そのままにしておくとオープニングデモが始まります。
タイトル画面でスタートボタンを押すとゲームが始まります。

◆ストーリーモード

建築事務所（けんちくじむしょ）の一級建築士（いっきゅうけんちくし）として、登場する10組の依頼主に対して理想の家を建ててあげるのが目的のモードです。
最初から始めるときは「NEW GAME」を選んでください。
保存データから始めるときは「LOAD GAME」を選んでください。

◆マイホームモード

予算などにとらわれることなく、自由な土地に自由に家を建てられるモードです。
最初から始めるときは「NEW GAME」を選んでください。
保存データから始めるときは「LOAD GAME」を選んでください。

保存と読込のしかた

「マイホームドリーム」では、ストーリーモードやマイホームモードのゲームデータを保存するとき、別売りのメモリーカードが必要です。
メモリーカードは、15ブロックにわかれています。「マイホームドリーム」では、ストーリーモードの保存に10ブロック、マイホームモードの保存に家一軒につき1ブロック、必要です。
ゲームデータの保存中や読込中は、データ破損の原因になりますので、絶対にメモリーカードの抜き差しは行わないでください。
ここでは、ストーリーモードとマイホームモードのゲームデータの保存と読込のしかたを説明します。

◆ゲームデータの保存と読込

ゲームデータの保存と読込は、設計画面（→p.13）から行います。
メインメニューの「システム」から行ってください。（→p.21）

◆ストーリーモードの保存の注意点

ストーリーモードのゲームデータを保存するためには10ブロックが必要です。
10ブロック以上空きのあるメモリーカードが、メモリーカード差込口1に差さっていないと、ゲームの保存を行うことはできませんので、注意してください。
ストーリーモードのゲームデータの保存は、メモリーカード1枚につき、1つしか保存することができません。いくつかのゲームデータを保存しておきたいときは、その数だけメモリーカードが必要になります。

◆マイホームモードの保存の注意点

マイホームモードのゲームデータは、家一軒につき1ブロックです。
マイホームモードのゲームデータは1枚のメモリーカードに複数軒、保存しておくことができます。
マイホームモードでは、家具設置画面（→p.48）からでもゲームデータを保存することができます。

3. ゲームの流れ

ここでは、「ストーリーモード」と「マイホームモード」の基本的なゲームの流れを説明します。

ストーリーモードの流れ

ストーリーモードでは、あなたは一級建築士です。
あなたの事務所の待合室には、様々な性格を持った10組の依頼主がいます。
あなたの目的は、彼らに希望の家を建ててあげることです。
以下が基本的なゲームの流れです。

◆依頼主を選ぶ

ゲームが始まると、秘書が登場し、あいさつとゲームの説明が始まります。
秘書の話が終わると、画面が事務所の待合室画面に変わります。
この待合室画面から面談する依頼主を選びます。（→p.11）

◆依頼主と面談して、契約する

待合室画面で依頼主を選ぶと依頼主個人との面談になります。
この依頼主との面談で、その依頼主の職業や家族などのプライベートなことから、間取りや家具などの家に対する要望までを聞くことになります。
依頼主の要望は、簡単なものから難しいものまでさまざまです。また、ときには、無理難題な要望を言ってくる依頼主もいるかもしれません。
依頼主と面談をして、その依頼主の家をつくることに決めたら契約をします。（→p.12）

◆家を設計する

依頼主との契約が終わると、いよいよ家の設計になります。
依頼主の要望をもとに、間取りや建具、さらに外構などを設計図に書き入れていきます。（→p.13）

◆家を建築して、家具を配置する

家の設計が終わると、設計した家を建築します。
そして家が完成したら、最後の作業として家具を置いていきます。
（→p.50）

◆依頼主に家を売却して、評価を受ける

すべての作業が終わると、完成した家を依頼主に評価してもらいます。
依頼主の評価は、かなえていないものやダメなものが表示されます。例えば、リビングが欲しいのにリビングがない家をつくると「リビングがないから（ダメ）」という評価になります。
建てた家のクオリティによって、満足してもらえれば無事に家を買ってもらえます。
しかし、クオリティが低く、要望とかけ離れているときなどは、買ってもらえず、やりなおしになることがあります。
この設計と売却を10組分行うとエンディングになります。

マイホームモードの流れ

マイホームモードは、予算などにとらわれることなく、自由な土地に自由な家を建てられるモードです。
以下が基本的なゲームの流れです。

◆家を建てる土地を決める

家を建てる土地の設定を行います。
面積や建蔽率（けんぺいりつ）など、実際に建築するときに関係してくるものから、完成後の背景などを、自由に選ぶことができます。（→p.58）

◆家を設計する

土地の設定が終わると、家の設計に移ります。
好きなように、間取りや建具、さらに外構などを設計図に書き入れていきます。（→p.13）

◆家を建築して、家具を配置する

家の設計が終わると、設計した家を建築します。
そして家が完成したら、最後の作業として家具を置いていきます。
（→p.50）
家具も好きな物を好きなところに配置できますので、インテリアコーディネートもお楽しみください。

4. 設計までの画面の説明

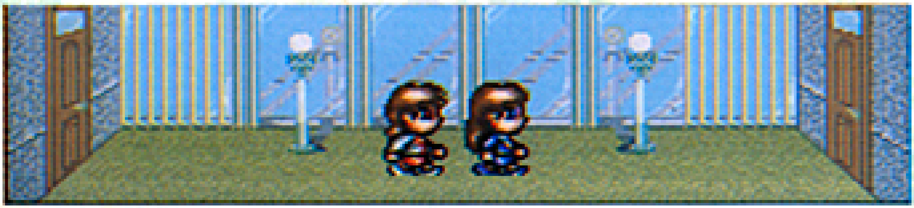
ここでは、ストーリーモードのゲーム開始から設計までの「待合室画面」と「面談画面」での操作の説明を行います。

待合室画面での操作

待合室画面では、依頼主を選びます。



方向キーの左右を動かすと、カーソルが依頼主ごとに移動しますので、面談したい依頼主にカーソルを合わせて○ボタンを押します。
秘書が確認してきますので、「はい」を選んで○ボタンを押すと面談画面になります。



●秘書と面談室へ……

◆秘書



秘書にカーソルを合わせて◯ボタンを押すと、ゲームの中断と以前に建てた家を見にいくことができます。

面談画面での操作



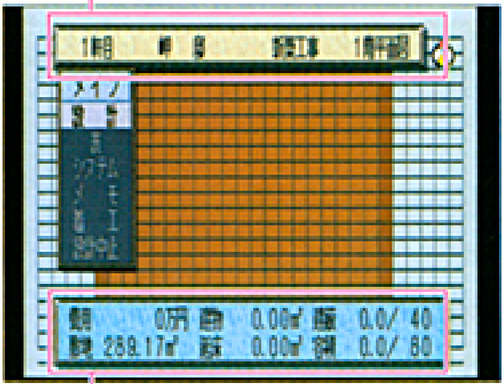
面談画面では、その依頼主の職業や家族などのプライベートなことから、間取りや家具などの家に対する要望までを聞くことになります。
聞きたい項目を選んで◯ボタンを押すと、選んだ項目に対する依頼主の意見が述べられます。
依頼主と面談をして、その依頼主の家を建てることに決めたら、その依頼主と契約します。
面談画面で「契約する」を選んで◯ボタンを押すと、その依頼主と契約します。
面談画面で「待合室に戻る」を選んで◯ボタンを押すと、待合室に戻りますので、新たに依頼主を選んでください。
依頼主との契約が終わると、いよいよ家の設計になります。

5. 設計

ストーリーモードで依頼主との契約が終わると設計画面になります。
ここでは、家の設計のしかたについての説明を行います。

設計画面の説明

ステイタスウィンドウ I

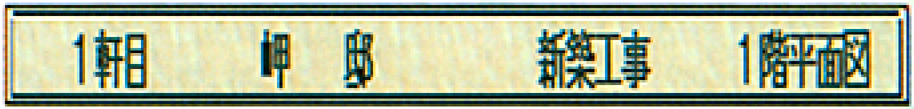


ステイタスウィンドウ II

実際に設計を行う画面を設計画面と呼びます。
設計画面の画面全体には、設計図があります。
設計画面の上下には、ウィンドウが2つあり、このうち、画面上部のウィンドウを「ステイタスウィンドウ I」、画面下部のウィンドウを「ステイタスウィンドウ II」と呼びます。
また、画面左側には、設計する項目などを決めるメニューがあります。

◆ステイタスウィンドウ I

ステイタスウィンドウ I には、何軒目・現場名・階層が表示されています。



◆ステイタスウィンドウ II

ステイタスウィンドウⅡには、以下の項目があります。

費用	0万円	建物	0.00㎡	建蔽	0.0/ 40
敷地	289.17㎡	延床	0.00㎡	容積	0.0/ 80

■費用（ひよう）

設計中の建物の現時点での工事見積費用（こうじみつもりひよう）です。

部屋をつくったり、けしたりすると増減します。

■敷地（しきち）

土地の面積です。

■建物（たてもの）

1階部分の面積です。

部屋をつくったり、けしたりすると増減します。

■延床（のべゆか）

1階と2階の床面積の合計です。

部屋をつくったり、けしたりすると増減します。

■建蔽（けんぺい）

左の数値が現時点での建蔽率、右の数値が法定で定められたその土地の建蔽率です。

設計中の建蔽率が、定められた建蔽率を越えると、赤字で表示され、その家は建てられません。

部屋をつくったり、けしたりすると増減します。

■容積（ようせき）

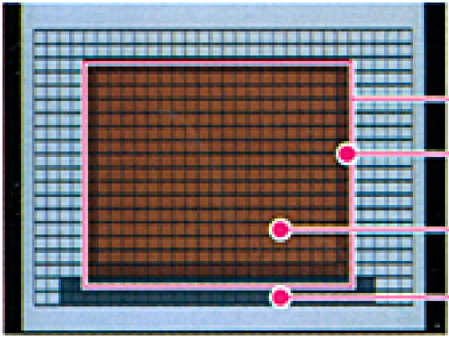
左の数値が現時点での容積率、右の数値が法定で定められたその土地の容積率です。

設計中の容積率が、定められた容積率を越えると、赤字で表示され、その家は建てられません。

部屋をつくったり、けしたりすると増減します。

◆設計図

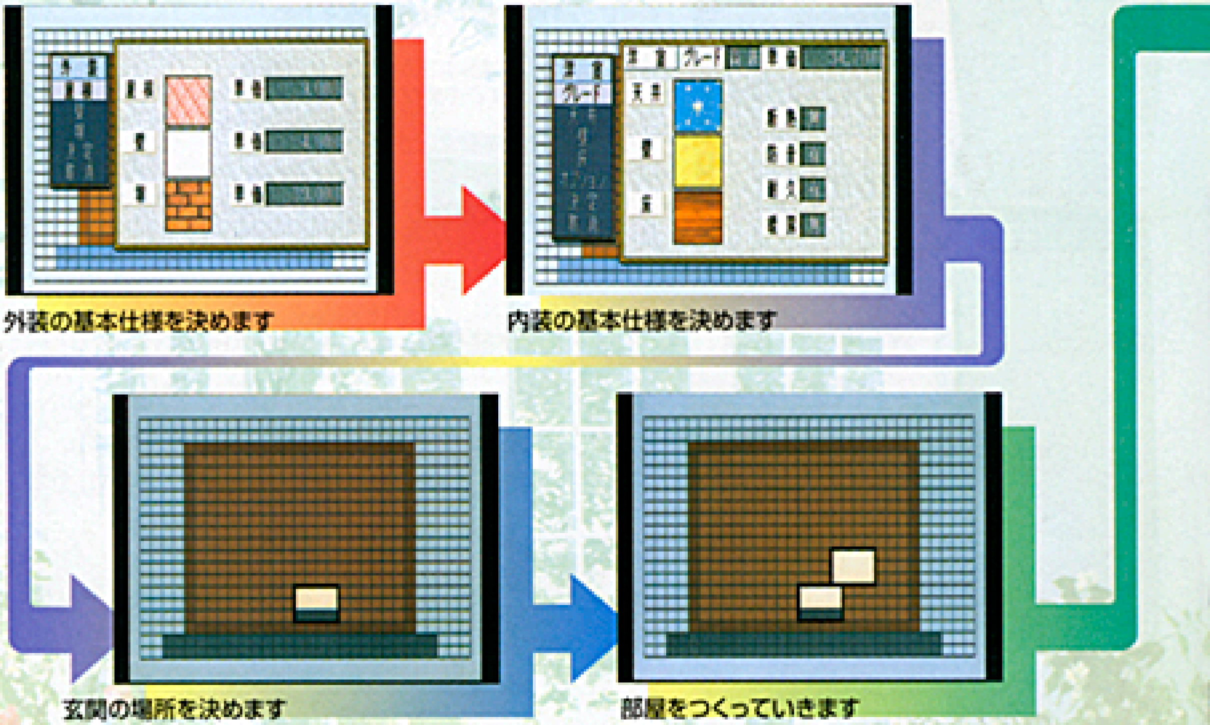
実際の設計は設計図上で行います。

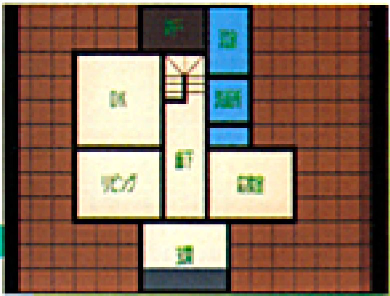


設計図は、碁盤（ごばん）のような縦横のマス目（1辺は90cm）に区切られています。
このマス目をユニットと呼び、設計はこのユニット単位で行います。
1ユニットは畳（たたみ）半分に相当し、4ユニットで1坪（つぼ）に相当します。

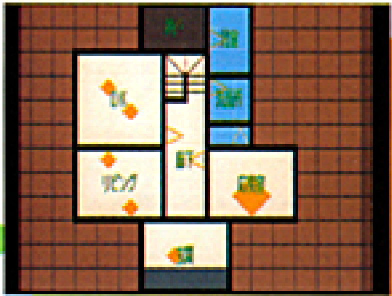
設計の流れ

ここでは、設計のおおまかな流れを図で説明します。
必ずしもこの通りに設計する必要はありません。設計の手順として参考にしてください。

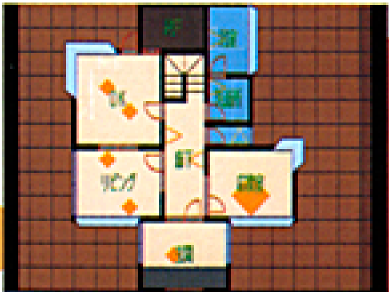




間取り図を完成させます



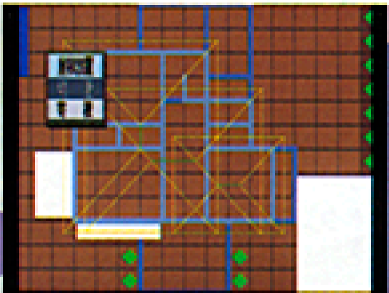
設備をつけていきます



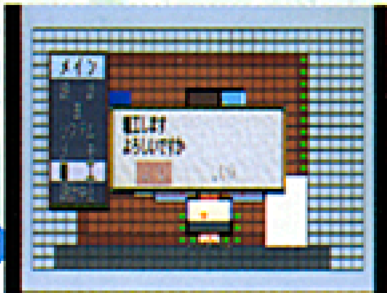
建具をつけていきます



外構をつけていきます



屋根をかけます



家を建てます

メニューの説明

ここでは、各メニューの説明を行います。

◆メインメニュー



初めて設計図を開いたときには、メインメニューが表示されています。
このメインメニューから、各コマンドを選び設計を行っていきます。
メインメニューには、以下の項目があります。

■設計
実際に、部屋などを設計するときに使用します。（→p.28）

■表
設計に関する表を見るときに使用します。（→p.20）

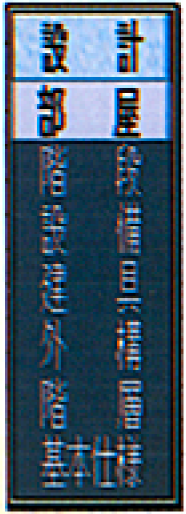
■システム
設計を最初からやりなおしたり、ゲームデータの保存などを行うときに使用します。（→p.21）

■メモ
設計中に、依頼主の要望を確認するときに使用します。
メモが開いているときに○ボタンを押すと、カーソルがあっている項目に「済」マークが付きます。
もう一度、○ボタンを押すとマークは消えますので、設計の目安にしてください。

■着工
設計が終わって家を建てるときに使用します。（→p.45）

■設計中止
設計を中止して、面談画面に戻るときに使用します。

◆設計メニュー



実際に部屋などをつくるときに使用します。
メインメニューから「設計」を選んで○ボタンを押すと、設計メニューが表示されます。
設計メニューには、以下の項目があります。

■部屋
部屋や玄関などをつくるときに使用します。（→p.28）

■階段
階段をつけるときに使用します。（→p.34）

■設備
暖炉や浴槽などの設備をつけるときに使用します。（→p.40）

■建具
窓やドアなどの建具をつけるときに使用します。（→p.40）

■外構（がいこう）
門やカーポートなどの外構をつけるときに使用します。（→p.40）

■階層（かいそう）
屋根をかけるときと、1階から2階など設計図の階層を変えるときに使用します。（→p.44）

■基本仕様
部屋のグレードや壁の模様など部屋の基本仕様を変えるときに使用します。（→p.27）

◆表メニュー



設計に関係する表を見るときに使用します。
メインメニューから「表」を選んで○ボタンを押すと、表メニューが表示されます。
表メニューには、以下の項目があります。

■仕上表（しあげひょう）

つくった部屋の確認や仕様をかえるときと部屋の使用者を決めるときに使用します。（→p.38）

■建具表（たてぐひょう）

とりつけた建具や設備の確認と色などをかえるときに使用します。

■明細表（めいさいひょう）

現在の工事費用の明細を見るときに使用します。

◆システムメニュー



ゲームデータの保存や読込、設計図の拡大や縮小をするときに使用します。
メインメニューから「システム」を選んで○ボタンを押すと、システムメニューが表示されます。
システムメニューには、以下の項目があります。

■初期化（しょきか）

設計を最初からやりなおすときに使用します。（→p.45）

■データ

ゲームデータの保存と読込を行うときに使用します。

■縮尺（しゅくしゃく）

設計図の拡大や縮小を行うときに使用します。

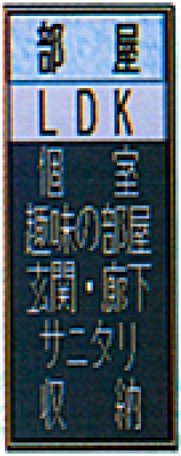
■ＨＥＬＰ設定

ヘルプの設定の「有」「無」を行うときに使用します。

◆ＨＥＬＰ設定とは…

HELP設定を「有」にしておくと、設計中、次にどんな操作をすればよいか表示します。
ゲーム開始時点では、HELP設定は「有」になっています。

◆部屋メニュー



リビングや寝室などをつくるときに使用します。
設計メニューから「部屋」を選んで○ボタンを押すと、部屋メニューが表示されます。
部屋メニューには、以下の項目があります。

■ＬＤＫ

リビングやキッチンなどをつくるときに使用します。

■個室

寝室や子供部屋をつくるときに使用します。

■趣味の部屋

アトリエや茶室などの趣味の部屋をつくるときに使用します。

■玄関・廊下

玄関と廊下をつくるときに使用します。

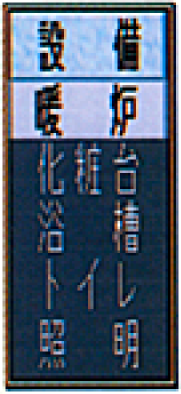
■サニタリ

トイレや浴室などの水周りをつくるときに使用します。

■収納

納戸やクロゼットなどの収納スペースをつくるときに使用します。

◆設備メニュー



設備をつけたり、はずしたりするときに使用します。
設計メニューから「設備」を選んで○ボタンを押すと、設備メニューが表示されます。
設備メニューには、以下の項目があります。

■暖炉（だんろ）
暖炉をつけるときに使用します。
洋室や廊下の壁につけます。

■化粧台（けしょうだい）
洗面化粧台をつけるときに使用します。
洗面所やUBの壁につけます。

■浴槽（よくそう）
浴槽をつけるときに使用します。
浴室やUBの壁につけます。

■トイレ
トイレ便器をつけるときに使用します。
WCやUBの壁につけます。

■照明（しょうめい）
照明をつけるときに使用します。
天井につける「天井照明」と壁につける「壁用電灯」の2種類があります。

◆建具メニュー



建具をつけたり、はずしたりするときに使用します。
設計メニューから「建具」を選んで○ボタンを押すと、建具メニューが表示されます。
建具メニューには、以下の項目があります。

■窓

窓をつけるときに使用します。
部屋や廊下の外壁につけます。
高さのサイズにより以下の4種類に分かれています。

- ●高窓や標準窓の「汎用窓」
- ●出入りができる「テラス戸」
- ●キッチン用の「キッチン窓」
- ●はめ込み式の「飾り窓」

■出窓

出窓をつけるときに使用します。
部屋や廊下の外壁につけます。
その形状により以下の4種類に分かれています。

- ●部室や廊下、玄関につける「汎用出窓」と「汎用隅出窓」
- ●キッチン用の「キッチン出窓」と「キッチン隅出窓」
- ●浴室用の「浴室出窓」と「浴室隅出窓」
- ●はめ込み式の「飾り出窓」

■障子（しょうじ）

障子と襖（ふすま）をつけるときに使用します。
つける場所と用途により以下の3種類に分かれています。

- ●外壁につける「障子窓」
- ●内壁につける「障子戸」
- ●和室の内壁につける「襖」

■室内ドア

ドアと引き戸をつけるときに使用します。
部屋の内壁につけます。
幅や開きかた、それに用途の違いにより以下の7種類に分かれています。

- ●洋室や洗面所につけ、1ユニットに納まる「片開きドア」
- ●洋室や洗面所につけ、サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
- ●洋室や洗面所につけ、引き違いの「片引き戸」

●WCにつけ、1ユニットに納まる「トイレ片開きドア」
●浴室やUBにつけ、1ユニットに納まる「浴室片開きドア」
●浴室やUBにつけ、2枚に折り畳んで納まる「浴室折り扉」
●クロゼットにつけ、折り畳んで納まる「収納扉」

■室外ドア

玄関ドアや勝手口ドアをつけるときに使用します。
玄関やキッチンの外壁につけます。
幅や開きかた、それに用途の違いにより以下の6種類に分かれています。

●玄関につけ、1ユニットに納まる「玄関片開きドア」
●玄関につけ、サイドに小さな開きドアの付いた「親子ドア」
●玄関につけ、両側に開く「両開きドア」
●玄関につけ、2ユニットに収まる引き違いの「片引き戸」
●玄関につけ、4ユニットに納まる引き違いの「両引き戸」
●キッチンにつけ、1ユニットに納まる「勝手口片開きドア」

■収納

つくり付けの収納家具をつけるときに使用します。
部屋や廊下の壁につけます。
形状と用途により以下の3種類に分かれています。

●個室などにつける「収納家具」
●玄関につける飾り棚の付いた背の高い「玄関収納」
●玄関につける背の低い「げた箱」

■キッチン

システムキッチンをつけるときに使用します。
キッチンやDK、またLDKの壁につけます。
その形状により以下の3種類に分かれています。

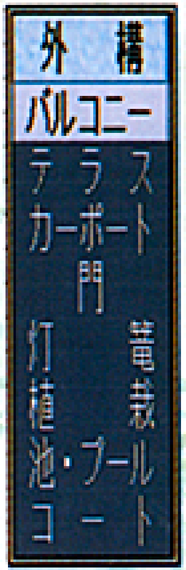
●各キャビネットを一直線に配置した「I型」
●平行2列に配置した「II型」
●コーナーを持つ「L型」

■カウンタ

カウンターをつけるときに使用します。
洋室や廊下の壁につけます。
その形状により以下の2種類に分かれています。

●直線上の「I型」
●コーナーを持つ「L型」

◆外構メニュー



外構をつけたり、はずしたりするときに使用します。
設計メニューから「外構」を選んで○ボタンを押すと、外構メニューが表示されます。
外構メニューには、以下の項目があります。

■バルコニー

バルコニーやひさしをつけるときに使用します。
バルコニーは建物の2階の外壁につけます。

■テラス

テラスや玄関ポーチをつけるときに使用します。
テラスは建物の1階の部室や廊下の外壁に、玄関ポーチは玄関の外壁につけます。

■カーポート

カーポート（車庫）をつくるときに使用します。
道路の境界に沿ってつけます。

■門

門をつくるときに使用します。
道路の境界に沿ってつけます。

■灯篭（とうろう）

灯篭を置くときに使用します。
建物以外の敷地につけます。

■植栽（しょくさい）

植栽を植えるときに使用します。
建物以外の敷地につけます。

■池・プール

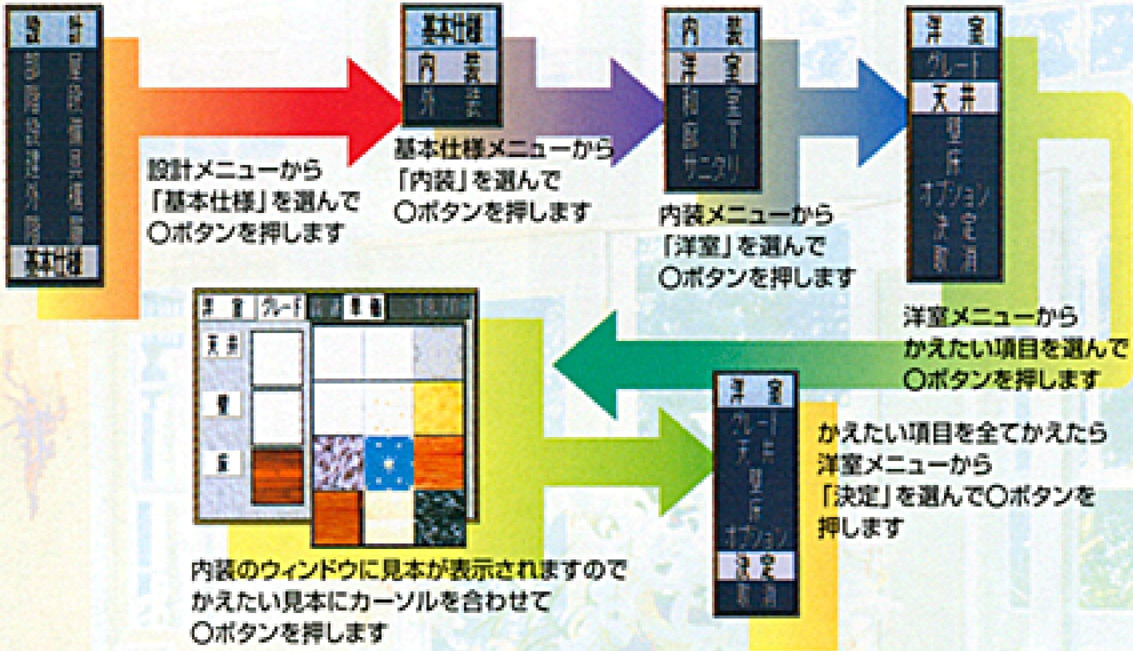
池やプールをつくるときに使用します。
建物以外の敷地につけます。

■コート

テニスコートをつくるときに使用します。
建物以外の敷地につけます。

基本仕様をかえる

基本仕様は、以下の手順でかえることができます。
ここでは、例として洋室の内装をかえてみます。



◆基本仕様をかえるときの注意点

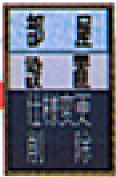
基本仕様の「内装」をかえると、その後からつくる部屋の内装が、その基本仕様にそってつくられます。前につくった部屋の内装はかわりませんので、注意してください。
「決定」を選らばないと基本仕様は変更されませんので注意してください。
前につくった部屋の仕様をかえるときは、部屋の仕様をかえる(→p.37)を参照してください。

部屋をつくる

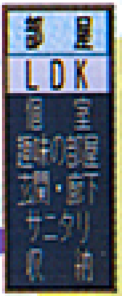
部屋は、以下の手順でつくることができます。
ここでは、例として8畳の洋室のリビングをつくってみます。



設計メニューから「部屋」を選んで○ボタンを押します



部屋設置メニューから「設置」を選んで○ボタンを押します



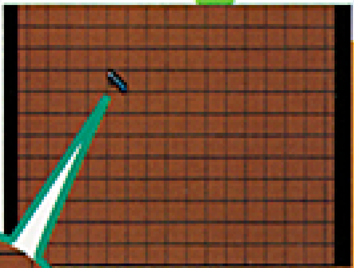
部屋メニューから「LDK」を選んで○ボタンを押します

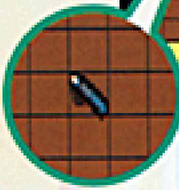


LDKメニューから「リビング」を選んで○ボタンを押します

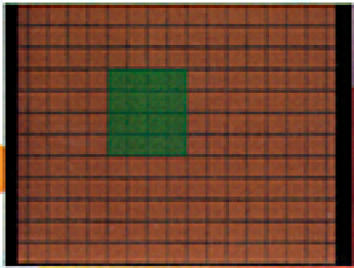


和洋選択メニューから
「洋室」を選んで
○ボタンを押します

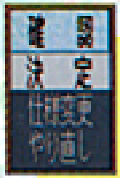


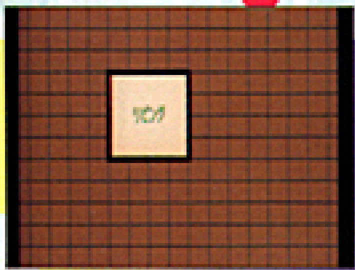


設計図にカーソルが表示
されますのでつくりたい
場所の左上にカーソルを
合わせて○ボタンを押します



1ユニットが
緑色にかわりますので
方向キーで
大きさをかえて
8畳の大きさに
なったところで
○ボタンを押します

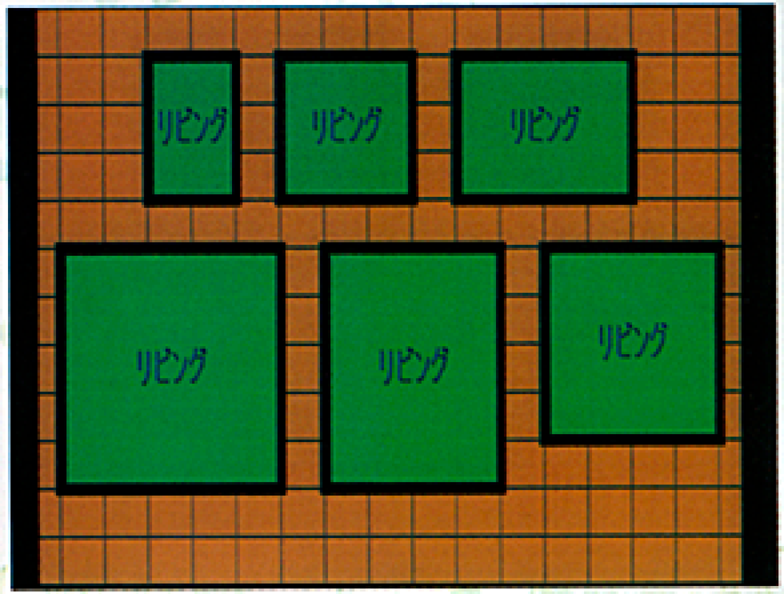




確認メニューから「決定」を選んで
○ボタンを押すとその四角が確定され
8畳の洋室のリビングができあがります

◆部屋をつくるときの注意点

土地の周囲1ユニットには、塀などが建つために、つくることはできません。
1つの階層に2つ以上重ねてつくることはできません。
6×6ユニット以上の部屋をつくることはできません。
和室は、3畳・4畳半・6畳・8畳・10畳・12畳半の6種類しかつくることができません。



SLPS 00931

◆部屋の種類

部屋の種類と用途は以下の通りです。

種類	用途	洋室	和室	目的
LDK	リビング	○	○	居間です
	ダイニング	○	×	食堂です
	キッチン	○	×	台所です
個室	主寝室	○	○	依頼主の寝室です
	子供部屋	○	○	子供が勉強したり寝たりする部屋です
	老人室	○	○	老人のための個室です
	応接室	○	○	来客をもてなす部屋です
	客室	○	○	来客が泊まるための予備室です
趣味の部屋	アトリエ	○	○	絵を描く趣味の部屋です
	書斎	○	○	書き物、読書など知的生産の場所です
	茶室	×	○	「茶の湯」をするための部屋です
	防音個室	○	×	音楽、麻雀などのための防音室です
サニタリー	浴室	−	−	浴槽のついた専用の風呂です
	WC	−	−	便器のついた専用の便所です
	洗面所	−	−	洗面台のついた専用の洗面所です
	UB	−	−	浴室、トイレ、洗面所が一緒の部屋です
収納	押入	−	−	ふとんなどをしまう和室の収納です
	クロゼット	−	−	服などをしまう洋室の収納です
	納戸	−	−	収納専用の部屋です

玄関をつくる

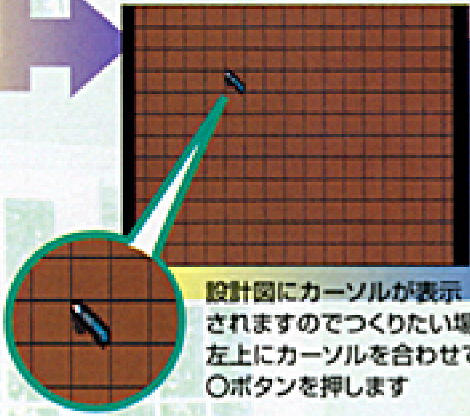
玄関は、以下の手順でつくることができます。
ここでは、例として全体の大きさが8畳でホール部分の大きさが4畳の玄関をつくってみます。



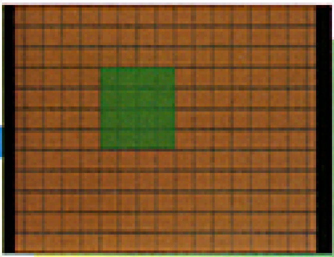
部屋メニューから
「玄関・廊下」を選んで
○ボタンを押します



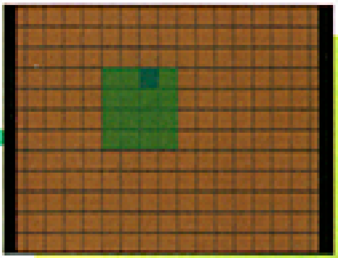
玄関・廊下メニューから「玄関」を選んで
○ボタンを押します



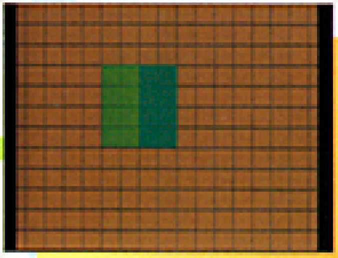
設計図にカーソルが表示
されますのでつくりたい場所の
左上にカーソルを合わせて
○ボタンを押します



1ユニットが緑色にかわりますので
方向キーで大きさをかえて
8畳の大きさになったところで
○ボタンを押します

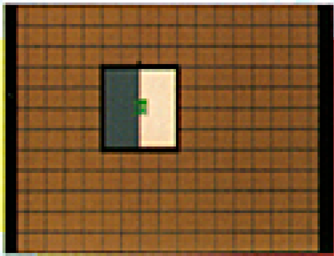


設計図に太い線で囲まれた四角が確定され
新たに確定された四角の中に
1ユニット分の大きさの深緑のユニットが現れます



方向キーでカーソルを移動させて
ホール部分の基点で○ボタンを押し、
方向キーで大きさをかえて4畳の大きさ
になったところで○ボタンを押します





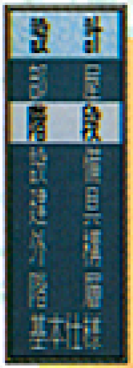
確認メニューから
「決定」を選んで○ボタンを押すと設計図に
太い線で囲まれた四角が確定され
玄関ができあがります

◆玄関をつくるときの注意点

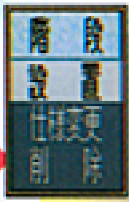
家の1階に一つしかつくれません。
土地の周囲1ユニットには、塀などが建つために、つくれません。

階段をつくる

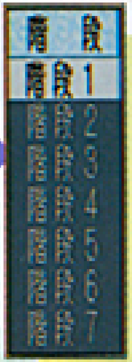
階段は、以下の手順でつくることがます。
ここでは、例として直線状の階段をつくってみます。



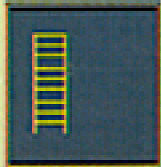
設計メニューから
「階段」を選んで
○ボタンを押します



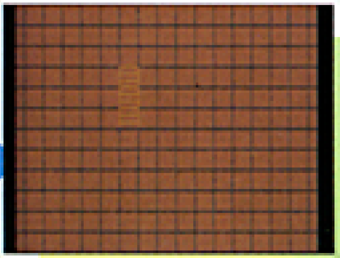
階段設置メニューから
「設置」を選んで
○ボタンを押します



階段の形状が
表示されますので
直線状の階段を選んで
○ボタンを押します

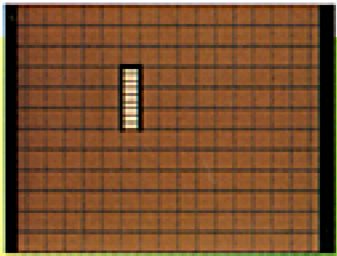


SLPS 00931



設計図に階段のシンボルが表示されますので
つくりたい場所にカーソルを合わせて
○ボタンを押します
このとき、R1ボタンで
階段の向きを変えられます

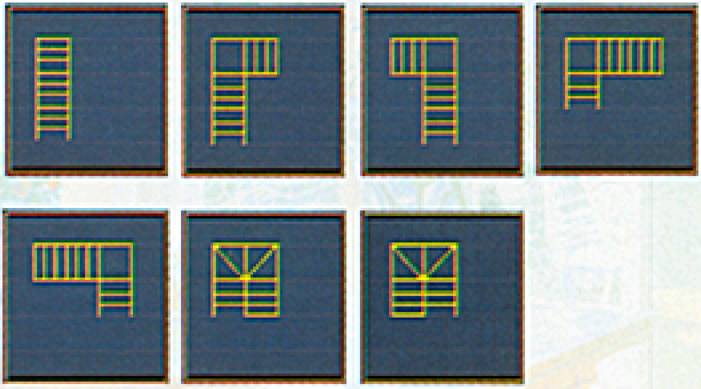




確認メニューから「決定」を選んで
○ボタンを押すと設計図に階段のシンボルが
確定され階段の設置が完了します

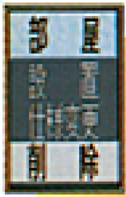
◆階段をつくるときの注意点

家の1階から一つしかつくれません。
土地の周囲1ユニットには、塀などが建つために、つくれません。
階段は、以下の7種類のものしかつくれません。

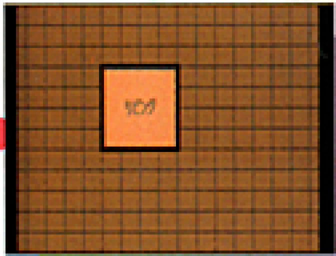


部屋をけす

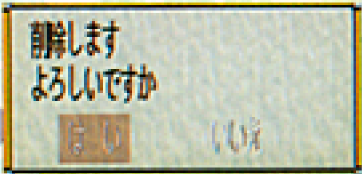
部屋や玄関などは、以下の手順でけすことができます。



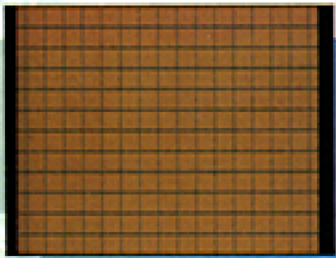
部屋設置メニューから
「削除」を選んで
○ボタンを押します



方向キーで削除したい部屋に
カーソルを合わせて○ボタンを押します



確認メッセージで「はい」を選んで
○ボタンを押すと設計図上から
その部屋が消えその部屋がけされます



部屋の仕様をかえる

すでにつくった部屋の仕様は、以下の2つの手順でかえることができます。

◆部屋を直接指定してかえる

以下の手順で、かえたい部屋を直接指定して、その部屋の仕様をかえることができます。
ここでは、例として、洋室のリビングの仕様をかえてみます。



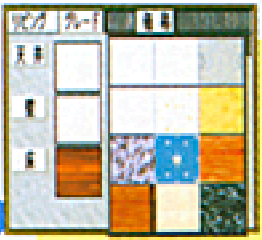
部屋設置メニューから「仕様変更」を選んで○ボタンを押します



方向キーでリビングにカーソルを合わせて○ボタンを押します

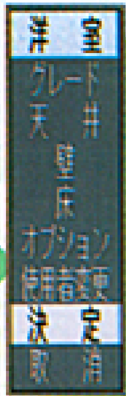


洋室メニューからかえたい項目を選んで○ボタンを押します



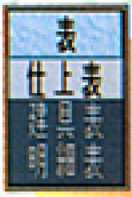
内装ウィンドウに見本が表示されますのでかえたい見本にカーソルを合わせて○ボタンを押します

かえたい項目を全てかえたら洋室メニューから「決定」を選んで○ボタンを押します

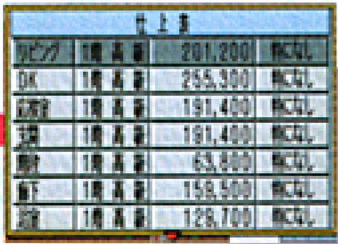


◆仕上表からかえる

以下の手順で、仕上表から、かえたい部屋を選んで、その部屋の仕様をかえることができます。
ここでは、例として、洋室のリビングの仕様をかえてみます。



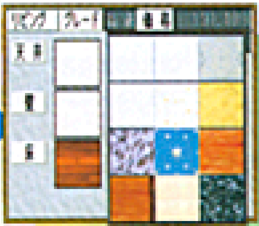
表メニューから
「仕上表」を選んで
○ボタンを押します



仕上表からリビングを選んで
○ボタンを押します



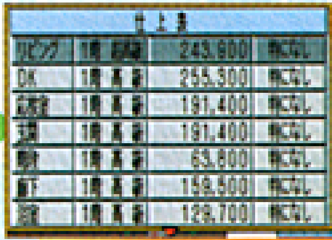
洋室メニューから
かえたい項目を選んで
○ボタンを押します



内装ウィンドウに見本が
表示されますので
かえたい見本にカーソルを合わせて
○ボタンを押します



かえたい項目を
全てかえたら
洋室メニューから
「決定」を選んで
○ボタンを押します



リビングの仕様がかわり
仕上表に戻ります

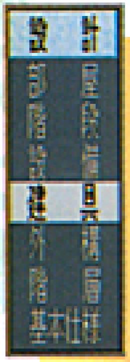
◆部屋の仕様をかえるときの注意点

「決定」を選ばないと仕様は変更されませんので注意してください。

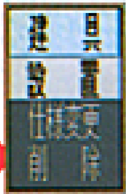
メニューの使用者とは、その部屋を使う人を指しています。例えば、同じ子供部屋でも、長女の使う子供部屋は「長女」、長男の使う子供部屋は「長男」、というようになります。

設備・建具・外構をつける

設備・建具・外構は、以下の手順でつけることができます。
ここでは、例として建具のI型キッチンのI型をつけてみます。



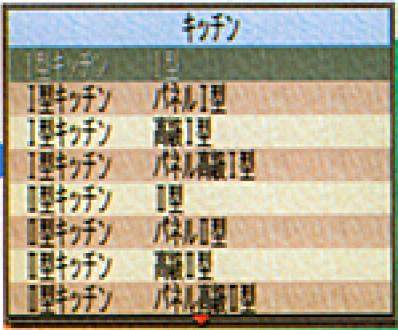
設計メニューから
「建具」を選んで
○ボタンを押します



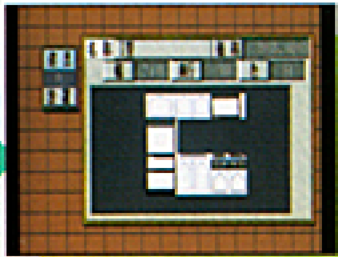
建具設置メニューから
「設置」を選んで
○ボタンを押します



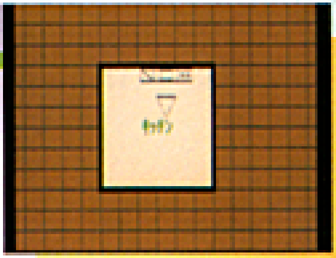
建具メニューから
「キッチン」を選んで
○ボタンを押します



キッチンメニューから
「I型キッチン　I型」を選んで
○ボタンを押します

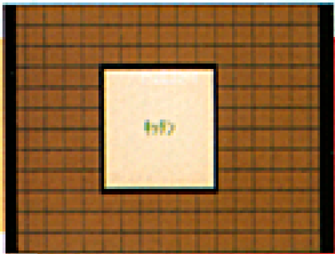


I型キッチンの設図が表示されますので
「設置」を選んで○ボタンを押します



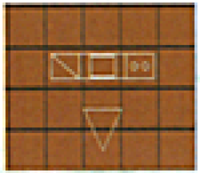
設計図にI型キッチンのシンボルが表示されますので
（三角の印の頂点の方向がI型キッチンの正面です）
つくりたい場所にカーソルを合わせて
○ボタンを押します
このとき、R1ボタンで建具の向きをかえられます





確認メニューで
○ボタンを押すと
設計図にI型キッチンのシンボルが
確定され建具（I型キッチンのI型）がつきます

◆建具・設備・外構をつけるときの共通の注意点



建具・設備・外構は設計図上で配置し、着工後は動かすことができません。
2つ以上の建具・設備・外構を同じ所につけることはできません。
シンボルの前の三角形は、そのシンボルの向きを表しています。三角形の頂点の方向が正面です。

◆設備をつけるときの注意点

暖炉・洗面化粧台・浴槽・トイレ便器・壁用電灯は内壁(→p.69)にだけつけることができます。
天井照明は天井にだけつけることができます。

◆建具をつけるときの注意点

窓・出窓・室外ドアは、外壁(→p.69)にだけつけることができます。
室内ドア・室内収納・玄関収納・キッチンユニット・カウンターは内壁(→p.69)にだけつけることができます。
障子の障子窓と押入襖は内壁に、障子戸は外壁にだけつけることができます。

◆外構をつけるときの注意点

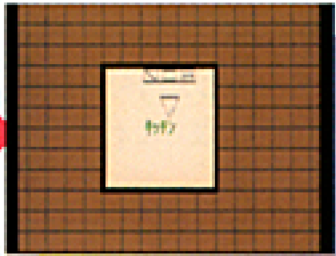
門とカーポートは、入り口が道路に接するようにつけなければなりません。

設備・建具・外構をはずす

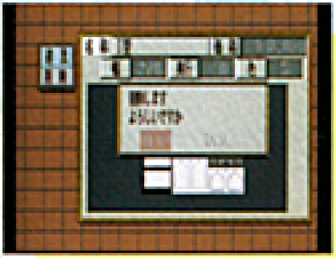
設備・建具・外構は、以下の手順ではずすことができます。
ここでは、例としてシステムキッチンをはずします。

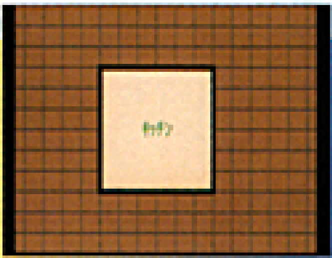


建具設置メニューから
「撤去」を選んで
○ボタンを押します



方向キーでシステムキッチンの
シンボルにカーソルを合わせて
○ボタンを押します





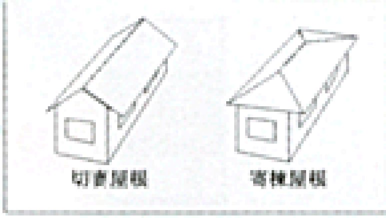
確認メッセージで「はい」を選んで○ボタンを押すと
設計図上からそのシンボルが消えシステムキッチンがはずされます

屋根をかける

すべての部屋をつくり終わったら、屋根をかけます。

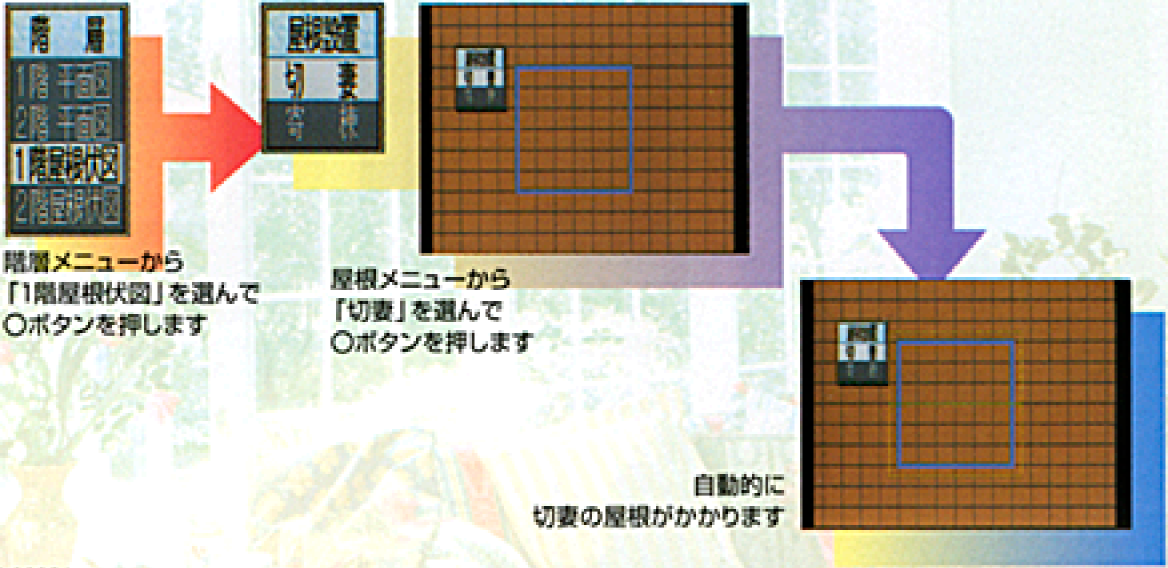
◆屋根の種類

屋根には、「寄棟（よせむね）」と「切妻（きりつま）」の2種類の屋根の形があります。(→p.71)



◆屋根をかける

屋根は、以下の手順でかけることができます。
ここでは、例として1階に切妻の屋根をかけてみます。



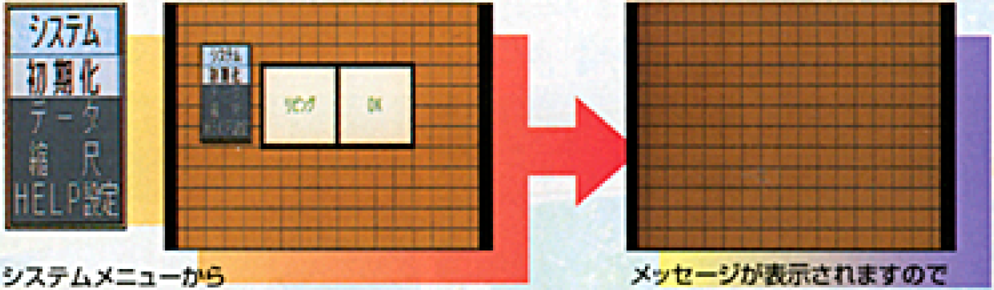
階層メニューから「1階屋根伏図」を選んで○ボタンを押します

屋根メニューから「切妻」を選んで○ボタンを押します

自動的に切妻の屋根がかかります

設計をやりなおす

設計図を途中まで描いたが気に入らない、上手くいかないときは、設計を始めからやりなおすことができます。
設計は、以下の手順でやりなおすことができます。



システムメニューから「初期化」を選んで○ボタンを押します

メッセージが表示されますので「はい」を選んで○ボタンを押すと設計図が初期化されます

家を建てる

家の設計がすべて終わると、いよいよ建築です。
設計した家を建築するには、メインメニューから「着工」を選んで○ボタンを押します。着工するか聞いてきますので、「はい」を選んで○ボタンを押すと、建築のアニメーションが始まり、建築を開始します。



6. 家を外から見る

家が建ち上がると、その家を外から見た外観を自由に見ることのできる外観画面になります。
方向キーの上下左右とL1、L2ボタンで自由に視点を移動できますので、好きな角度から、あなたが建築した家を鑑賞してください。









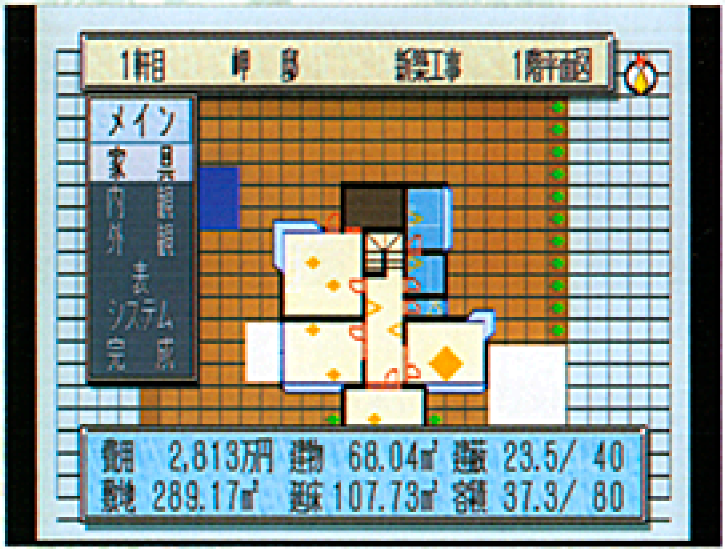
×ボタンを押すと、外観画面を終了して、家具設置画面になります。
また、いつでも家具設置画面の家具メインメニューから「外観」を選んで
○ボタンを押せば、再び外観を見ることができます。

7. 家具設置画面

外観画面を終了すると、家具の配置や家の中を見回ることができる家具設置画面になります。
ここでは、家具の置きかたや家の中の見方の説明を行います。

家具設置画面の説明

家具を置いたり、家の中や外を見るための画面を家具設置画面と呼びます。



家具設置画面の画面全体には設計画面と同じような設計図があります。
家具設置画面の上下には、ウィンドウが2つあり、このうち、画面上部のウィンドウを「ステイタスウィンドウ I 」、画面下部のウィンドウを「ステイタスウィンドウ II 」と呼びます。
また、画面左側には、家具を置いたり家の中や外を見るための項目を決めるメニューがあります。

◆家具メインメニュー



家具を置いたり、家の中や外を見るときに使用します。
家具メインメニューには、以下の項目があります。

■家具（かぐ）

家具を置いたり、どかしたりするときに使用します。（→p.50）

■内観（ないかん）

家の中を見るときに使用します。（→p.55）

■外観（がいかん）

家を外から見るときに使用します。（→p.46）

■表

家具表と明細表を見るときに使用します。

■システム

設計図を拡大縮小したり、階層をかえるときに使用します。

■完成

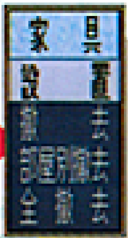
完成した家を依頼主に評価してもらうときに使用します。
完成を選ぶと家具設置画面に戻ることはできませんので注意してください。

家具を置く

家具は、以下の手順で置くことができます。
ここでは、例として応接室にグランドピアノを置いてみます。



家具メインメニューから
「家具」を選んで
○ボタンを押します



家具設置メニューから
「設置」を選んで
○ボタンを押します



家具メニューから
「グランドピアノ」を選んで
○ボタンを押します



グランドピアノの姿図が
表示されますので
「設置」を選んで
○ボタンを押します



設計図にピアノのシンボルが表示されますので
（三角の印の頂点の方向がピアノの正面です）
応接室の置きたい場所にカーソルを合わせて
○ボタンを押します
このとき、R1ボタンで家具の向きをかえられます





確認メニューで○ボタンを押すと
設計図にグランドピアノのシンボルが確定され
家具（グランドピアノ）が置かれます

◆家具を置くときの注意点

家具は家の中にしか置くことができません。

「棚置き」と書かれた家具は、カウンターの上か玄関収納の上にしか置くことができません。

掛け軸や絵画は、壁に接していないと置くことができません。

家具をどかす

家具は、以下の4つの手順でどかすことができます。

◆家具を直接指定してどかす

以下の手順で、家具を直接指定してどかすことができます。
ここでは、例として6人掛けダイニングテーブルをどかしてみます。



家具設置メニューから
「撤去」を選んで
○ボタンを押します



方向キーで6人掛けダイニングテーブルの
シンボルにカーソルを合わせて
○ボタンを押します



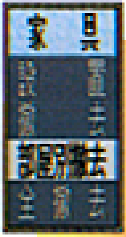


確認メッセージで「はい」を選んで○ボタンを押すと
設計図上から6人掛けダイニングシテーブルのシンボルが消えます

SLPS 00931

◆部屋別にどかす

1つの部屋の家具は、以下の手順で全てどかすことができます。
ここでは、例としてダイニングの家具を全てどかしてみます。



家具設置メニューから
「部屋別撤去」を選んで
○ボタンを押します



方向キーでダイニングに
カーソルを合わせて
○ボタンを押します





確認メッセージで
「はい」を選んで
○ボタンを押すと
ダイニングの家具のシンボルが消えます

◆全ての家具をどかす

置いた家具は、以下の手順で全てどかすことができます。



家具設置メニューから
「全撤去」を選んで
○ボタンを押します





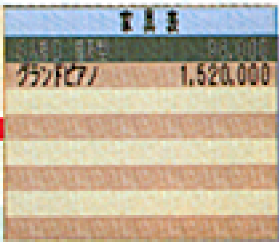
確認メッセージで
「はい」を選んで
○ボタンを押すと
置いた家具の
シンボルが全て消えます

◆家具表からどかす

以下の手順で、家具表を使って置いた家具をどかすことができます。
ここでは、例として6人掛けダイニングテーブルをどかしてみます。



表メニューから
「家具表」を選んで
○ボタンを押します



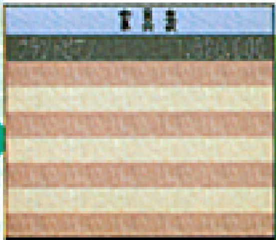
家具表から
「6人掛D普及型」を選んで
○ボタンを押します



設計図上の
6人掛D普及型が反転しますので
○ボタンを押します



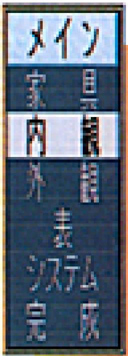
確認メッセージで「はい」を選んで
○ボタンを押すと設計図上からシンボルが消えます



6人掛D普及型がどかされ
家具表からもなくなります

8. 家の中を見る

家具設置画面から、建築した家の中を自由に歩き回るように見ることができます。
家の中は、以下の手順で見ることができます。



家具メインメニューから「内観」を選んで○ボタンを押します



方向キーで好きな部屋にカーソルを合わせて○ボタンを押します



内観画面が表示されます

家の中の画面を内観画面と呼びます。
内観画面中に方向キーを押すと、視点を移動することができ、あたかも歩いているように家の内部を見ることができます。
×ボタンを押すと、内観画面を終了して、家具設置画面になります。









◆内観を見るときの注意点

家の外に出ることはできません。

ドア以外のところから部屋と部屋を行き来することはできません。部屋を出るときは、ドアから出てください。

テラスやバルコニーに出ることはできません。

納戸やクロゼットなどの収納の中には入ることはできません。

階段の上り下りはできません。

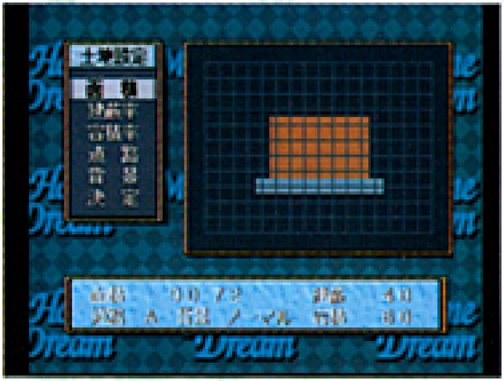
一つの家に建具や設備をあまり多く置きすぎると、内観画面で、ドアのノブやカーテン、それと家具が表示されなくなることがありますので、注意してください。

9. マイホームモード

マイホームモードは、予算などにとらわれることなく、自由な土地に自由に家を建てることができるモードです。

◆土地設定を行う

マイホームモードがスタートすると、土地設定画面になります。
この土地設定画面で、実際にあなたが家を建てる土地の設定を行います。



土地設定画面の中央には土地ウィンドウがあり、画面下部にはステイタスウィンドウがあります。また、右側には土地設定を行う土地設定メニューがあります。
土地設定メニューで土地の設定を決めたら、土地設定メニューの中から「決定」を選んで○ボタンを押します。すると、確認のメッセージが表示されますので、「はい」を選んで○ボタンを押すと、土地が設定され家の設計画面になります。

家の設計のしかたは、ストーリーモードと同じですので、ストーリーモードの設計（→p.13）を参照してください。
土地設定画面で×ボタンを押すとマイホームモードをやめてタイトル画面に戻ることができます。

◆土地設定メニュー



土地設定メニューには、以下の項目があります。

■面積（めんせき）

建てる家の敷地面積（しきちめんせき）を決めるときに使用します。（→p.60）

■建蔽率（けんぺいりつ）

建てる家の建蔽率を決めるときに使用します。（→p.60）

■容積率（ようせきりつ）

建てる家の容積率を決めるときに使用します。（→p.61）

■道路

建てる家の道路付けを決めるときに使用します。（→p.61）

■背景

建てる家の背景を決めるときに使用します。（→p.62）
選んだ背景がどんなものかは、家ができあがって外観を見るときまでのお楽しみです。

■決定

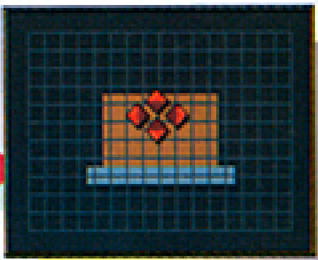
全ての設定が終わって設計を始めるときに使用します。

◆面積を決める

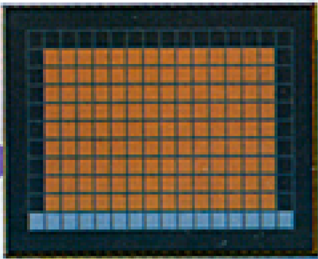
家を建てる土地の大きさは、以下の手順で決めることができます。



土地設定メニューから
「面積」を選んで
○ボタンを押します



方向キーの上下左右を押すと
土地ウィンドウ内の土地の
面積が変わります



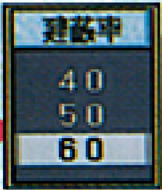
土地が気に入った大きさに
なったところで○ボタンを押すと
土地の大きさが確定します

◆建蔽率を決める

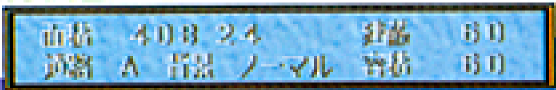
建てる家の建蔽率は、以下の手順で決めることができます。



土地設定メニューから
「建蔽率」を選んで
○ボタンを押します



建蔽率メニューの中から
好きな建蔽率を選んで
○ボタンを押します



ステイタスウィンドウの建蔽率が
選んだものにかわります。

◆容積率を決める

建てる家の容積率は、以下の手順で決めることができます。



土地設定メニューから「容積率」を選んで○ボタンを押します



容積率メニューの中から好きな容積率を選んで○ボタンを押します



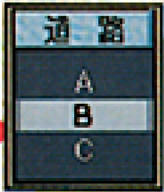
ステイタスウィンドウの容積率が選んだものにかわります。

◆道路付けを決める

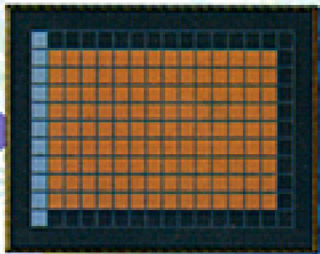
家を建てる土地の道路付けは、以下の手順で決めることができます。



土地設定メニューから「道路」を選んで○ボタンを押します



道路メニューの中から好きな道路付けタイプを選んで○ボタンを押します



土地ウィンドウの道路付けが選んだタイプのものにかわります

◆背景を決める

建てる家の背景は、以下の手順で決めることができます。



土地設定メニューから
「背景」を選んで
○ボタンを押します



背景メニューの中から
好きな背景を選んで
○ボタンを押す



ステイタスウィンドウの背景が
選んだものにかわります。

10. キャラクターの紹介

マイホームドリームには、あなたの事務所の秘書を含めて、11組（12人）の人物が登場します。
ここでは、その登場人物達を紹介します。



◆秘書

あなたの仕事をサポートしてくれる秘書です。

◆依頼主

あなたの事務所には、10組の依頼主が家の建築を待っています。



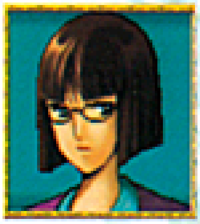
ジョン・カート

職業：DMM日本特派員
（新聞記者）
身長：185cm
体重：65kg
年齢：43歳
特徴：米国東部出身
12年前に日本に転勤して以来の大の日本びいきで、妻は日本人



平山凡太・静江夫妻

職業：食品メーカー総務部苦情処理課参事
身長：155cm／159cm
体重：40kg／63kg
年齢：58歳／50歳
特徴：夫は極めて平凡なサラリーマン、婦人は専業主婦



犬飼枝里子

職業：大衆推理作家
身長：178cm
体重：55kg
年齢：40歳
特徴：ベストセラー作家
夫は65歳で時代小説家



神崎雄司

職業：プロゴルファー
身長：190cm
体重：120kg
年齢：36歳
特徴：プロゴルフ界の3年連続賞金王、通称ビッグ
常に攻めの姿勢で、負けることが大嫌いな負けず嫌い



冴島ミドリ

職業：プロテニスプレーヤー
身長：168cm
体重：50kg
年齢：26歳
特徴：スポーツ一家に生まれ、子供の頃からカナダにテニス留学していた日本屈指のプレイヤー



岬美奈子

職業:世界的ピアニスト
身長:160cm
体重:48kg
年齢:30歳

特徴:世界中を演奏旅行していた世界的ピアニスト
家族は全員音楽家の音楽一家



篠田哲子

職業:料理評論家
身長:155cm
体重:65kg
年齢:49歳

特徴:人の話をあまり聞かないザーマスおばさん
最近はパチンコ本の出版を計画中



淀川佳代子

職業:演歌歌手
身長:158cm
体重:60kg
年齢:57歳

特徴:17歳から演歌歌手で芸歴は40年
若い頃は人気があったが、今は地方巡業が中心の苦労人



霧島麗子

職業:女優
身長:170cm
体重:45kg
年齢:23歳

特徴:美人でスタイルが良く、華やかな雰囲気を持っている
子役の頃から芸能界にいて芸歴は15年



サタン大黒

職業:ロックバンドのボーカル
身長:175cm
体重:55kg
年齢:10027歳(自称)

特徴:20代の若者のカリスマ的なボーカリスト
人と同じ事が嫌いな天上天下唯我独尊男

11. 用語の説明

建築士（けんちくし）
建築法で定められた建築物の設計、工事監理などの業務（ぎょうむ）を行う技術者（ぎじゅつしゃ）です。

敷地（しきち）
建物を建てるための土地です。

建蔽率（けんぺいりつ）
建築面積（建坪）の敷地面積に対する割合です。

容積率（ようせきりつ）
面積（1階と2階の建築面積）と敷地面積との割合です。

階層（かいそう）
建物の層です。

平面図（へいめんず）
建物を水平方向に切断（せつだん）して真上から見た図です。

屋根伏図（やねふせず）
屋根をつけるための平面図です。

屋根
雨露（あまつゆ）などを防ぐために建物の上部につけた覆いです。

仕様
注文品の内容です。

防音（ぼうおん）
騒音（そうおん）が室内に入るのを防いだり、騒音が室外に漏れるのを防ぐようにすることです。

耐熱（たいねつ）
外部（がいぶ）との間に熱のやりとりがないようにすることです。

耐久（たいきゅう）
長い間、もちこたえらるように強化することです。

暖房（だんぼう）
室内を暖めることです。

部屋
人が寝起きし物を置くための空間のことで、このゲームでは、玄関や廊下も合わせて部屋と呼びます。

玄関
建物の正面にある出入り口です。

廊下
家の中の部屋と部屋をつなぐ細長い通路です。

階段
上り下りするための段々の通路です。

建具（たてぐ）
本来は部屋と部屋や外部との仕切りに用いる、障子・襖・窓・戸などの総称ですが、このゲームではつくり付けの家具を総称して建具と呼びます。

設備（せつび）
必要な器具や装置などを備え付けたものです。

外構（がいこう）
このゲームでは建物の外の構造物を指します。

リビング
居間のことで、家の中で家族が普段いる部屋です。

ダイニング
食堂のことで、食事をする部屋です。

キッチン
台所のことで、食物を調理する部屋です。

ＤＫ（ダイニングキッチン）
ダイニングとキッチンをまとめた部屋です。

ＬＤＫ（リビングダイニング）
リビングとダイニング、それとキッチンをまとめた部屋です。

個室
一人用の部屋のことです。

趣味の部屋
専門ではなく楽しみですることを行う部屋です。

サニタリー
本来は「衛生的な」という意味ですが、浴室や洗面所などの水周りを総称（そうしょう）してサニタリーと呼びます。

収納（しゅうのう）
本来は品物をしまいおさめること指しますが、このゲームでは物をしまう部屋や設備を総称して収納と呼びます。

主寝室（しゅしんしつ）
このゲームでは依頼主個人の部屋を指します。

子供部屋
このゲームでは依頼主の子供の部屋を指します。

老人室
このゲームでは依頼主の親の部屋を指します。

応接室
訪ねて来た人を迎え入れて相手をする部屋です。

客室
客を通す部屋を指し、また客が宿泊する部屋です。

アトリエ
本来は画家や彫刻家などが仕事をする部屋を指しますが、このゲームでは画家や彫刻家に限らず、絵を描いたりする部屋をアトリエと呼びます。

書斎（しょさい）
読書や書き物をするための部屋です。

茶室（ちゃしつ）
茶会（客を招いて簡単な食事の接待や抹茶をたてすすめること）をする部屋です。

防音個室（ぼうおんこしつ）
防音してある部屋です。

浴室
風呂の設けてある部屋です。

WC
大小便をする部屋です。

洗面所
洗面、化粧の設備を備えた部屋です。

UB（ユニットバス）
使う人が目的に合わせて、組み合わせて使えるようにした風呂場で、浴室・WC・洗面所を一緒にした部屋です。

押入（おしいれ）
和室で布団（ふとん）などを納めるためのつくり付けの物入れです。

クロゼット
衣類などを収納するためのつくり付けの戸棚（とだな）です。

戸棚（とだな）
三方を板などで囲った中に棚を造り、前面に戸をつけたものです。

納戸（なんど）
衣類・家財・道具類をしまっておく部屋で、室内にある物置部屋です。

用途
物の使いみちです。

内壁（ないへき）
部屋の内側の壁です。

外壁（がいへき）
部屋の外に面した外側の壁です。

キッチンユニット
広さや使い勝手に応じて、収納具・調理洗浄設備（ちょうりせんじょうせつび）・作業台などを組み合わせて一体化した台所設備です。

カウンター
本来は酒場などで客が飲食する細長い台を指しますが、このゲームでは部屋の中などにつくり付ける細長い台をカウンターと呼びます。

暖炉（だんろ）
火を燃やして室内を暖める、壁につくり付けの炉です。

洗面化粧台（せんめんけしょうだい）
陶磁器（とうじき）などのつくり付けの洗面器です。

洗面器
洗面のための湯水を入れる器です。

浴槽（よくそう）
入浴用の湯をたたえ、人がその中に入って体を暖め洗う大きな入れものです。

トイレ便器
大小便をする器です。

照明（しょうめい）
光をあてて、家の中を明るくする器具です。

窓
光取りや風通しのために設けた開口部です。

出窓（でまど）
壁面より外に張り出している窓です。

障子（しょうじ）
格子（こうし）に組んだ木の枠の片面にうすい白紙を貼った戸です。

襖（ふすま）
格子組みした木の枠に布・紙などを張り重ね、木枠を周囲に取り付けた戸です。

戸（と）
開閉（かいへい）して内部と外部とを仕切るものです。

玄関ドア
玄関の外側の壁に取り付ける戸です。

室内ドア
室内の部屋の内側の壁に取り付ける戸です。

勝手口ドア
キッチンの外側の壁に取り付ける戸です。

トイレドア
トイレの内側の壁に取り付ける戸です。

浴室ドア
浴室の内側の壁に取り付ける戸です。

収納ドア
クロゼットの内側の壁に取り付ける戸です。

家具
家の中や部屋の中に置かれる大きな道具です。

テラス
建物から床と同じ高さで庭や道路に向けて張り出したものです。

玄関ポーチ
建物から張り出して造られた屋根の付いた玄関です。

カーポート
屋根と柱だけの簡便（かんべん）な自動車などを入れておく建物です。

門
門とその門に付いている扉です。

灯籠（とうろう）
灯火（とうか）をともす器具で、本来は神前（しんぜん）や仏前（ぶつぜん）に灯火を献ずるためのものですが、このゲームでは装飾用（そうしょくよう）です。

植栽（しょくさい）
本来は草木を植え育てることを指しますが、このゲームでは庭に植える木を総称して植栽と呼びます。

バルコニー
2階の外面に張り出した、手摺りの付いた屋根のない平らなものです。

テニスコート
テニスをするための競技場です。

プール
水泳をするための水槽です。

池
地面を掘って水をためたものです。

切妻（きりつま）
棟（むね）の両側に二つの斜面がある山形の屋根です。

寄棟（よせむね）
大棟（おおむね）の両端に隅棟（すみむね）が集まり、四つの斜面から構成された屋根です。

棟（むね）
屋根の最も高い所です。

外観（がいかん）
このゲームでは、家を外から眺めることを指します。

内観（ないかん）
このゲームでは、家の中を見ることを指します。

工事費用（こうじひよう）
工事に必要な金銭です。

建具費用
建具の作業費用です。

設備費用
設備の作業費用です。

外構費用
外構の作業費用です。

着工（ちゃっこう）
工事にとりかかることです。

12. ワンポイント・アドバイス

◆設計に関するアドバイス

■個室や趣味の部屋の「使用者」は忘れずに決めよう

主寝室や子供部屋などの個室とアトリエや茶室などの趣味の部屋は、忘れずに仕様変更から「使用者」を決めましょう。使用者を決め忘れると、せっかく子供部屋をつくっても「子供部屋がない」と言われてしまいます。

■壁に接していないとつかない建具と設備はしっかり壁につけよう

暖炉・(洗面)化粧台・浴槽・トイレ(便器)・(室内)収納・キッチン・カウンターは、背中が壁に接していないとつけられません。シンボルの背中が壁にしっかりつくように注意して、つけるようにしましょう。

■ドアが開く方向に注意しよう

ドアが開く方に建具や設備などはつかないので注意しましょう。
引き戸のドアにも建具や設備がつかないところがあるので注意しましょう。

■カーポートと門のつけかたに注意しよう

カーポートはシンボルの開いている方が道路に接するようにしないと、つかないので注意しましょう。
門は道路と土地の境界線の上にしか、つかないので注意しましょう。

◆ストーリーモードに関するアドバイス

■設計は一人暮らしの依頼主から

一人暮らしで部屋数の少ない依頼主の方が、家族が多くて部屋数の多い依頼主より、設計は簡単です。

始めから難しい、家族が多く部屋数の多い依頼主の家を建てるのはやめ、一人暮らしで部屋数の少ない依頼主から始めて、設計に慣れるようにしましょう。

■依頼主の要望は面談画面でしっかり聞こう

面談画面では、依頼主の要望をしっかり聞いておきましょう。

面談画面で、依頼主の要望をいい加減に聞いていると、いざ設計するときに、その依頼主が何を望んでいるかが分からず、設計するのが難しくなりますので、面談画面では、依頼主の要望をしっかり聞くようにしましょう。

■設計中のメモの「済みマーク」をうまく利用しよう

設計中のメモには、○ボタンで、「済みマーク」がつけられます。この「済みマーク」をうまく利用すれば、自分がどのくらいその依頼主の要望にそった家を設計しているかが分かります。

■依頼主の要望はできるところから

依頼主の要望は、達成が簡単なものから非常に達成が困難ものまでさまざまです。

依頼主の要望は、一度にすべてかなえようとはせず、簡単なものからかなえるようにしましょう。